

CORINNE SENNKELLER / KÄTHI THEILER-SCHERRER · BASEL

Auseinandersetzung mit alltagsnahen Situationen im Planspiel *Wohngemeinschaft*

Planspiele sind eine Möglichkeit, Alltagsgestaltung und hauswirtschaftliches Handeln in ihrer Komplexität, Interdisziplinarität und Flexibilität aufzuzeigen. Die Spielanlage weist einen roten Faden auf, bei dem immer neue Aufgaben gestellt werden. Die Spielleitung hat im Planspiel einen hohen Stellenwert. Sie ist verantwortlich für die Einführung, den Ablauf und die Dokumentation des Spiels. Ihre Aufgabe unterscheidet sie nicht vom Lehrerinnen- und Lehrerhandeln im Allgemeinen.

1 Einleitung

„Ich hätte nie gedacht, dass es so spannend würde. Wir waren sehr nahe an der Realität.“ Dies eine Aussage einer Studentin bei der Auswertung des Planspiels *Wohngemeinschaft*.

Studierende im Fach Hauswirtschaft für die Sekundarstufe 1 lernen die Methode des Planspiels in einer konkreten Anwendung kennen. In den Seminaren fällt auf, dass die Studierenden engagiert mitmachen. Sie wirken sehr motiviert und ihnen gefällt das konkrete Eintauchen in die Aufgabenstellung, insbesondere die Übernahme einer ganz anderen Personenrolle. Zum Beispiel die Rolle einer Wohnungssuchenden und die Organisation einer gemeinsamen Wohnungseinweihung. Zusätzliche Dynamik entsteht im Planspiel durch Ereigniskarten, welche die Spielleitung bewusst ins Spielgeschehen hinein gibt. Auf den Karten stehen weitere Aufgaben, die meist schnell und in Verbindung mit anderen Wohngemeinschaften, das heißt anderen Gruppen von Studierenden gelöst werden müssen.

Im Planspiel *Wohngemeinschaft* können sowohl die fachdidaktische Anwendung des Planspiels, wie auch fachwissenschaftliche Inhalte der hauswirtschaftlichen Bildung gelernt werden. Im Artikel wird der Fokus auf die Methode des Planspiels gelegt.

2 Ablauf im Planspiel *Wohngemeinschaft* in der Arbeit mit Studierenden

Einstieg in das Planspiel:

Bevor die Studierenden ins Spiel einsteigen, werden sie von der Dozentin über die Ausgangslage und die Spielregeln informiert:

„Stellen Sie sich vor, Sie sind junge Menschen, die am Ende ihrer Ausbildung stehen. Sie starten in den Berufsalltag und ziehen in eine Wohngemeinschaft“.

- Per Los wird entschieden, mit wem Sie in der Gruppe sind.
- Zu Spielbeginn werden Sie im Rahmen der Vorgaben Ihre Rolle genauer definieren.

- Das Ziel ist, möglichst viele Aspekte der Alltagsgestaltung zu erleben.
- Sie sollen Ihre Erfahrungen und gelernten Fachinhalten anwenden und gleichzeitig entdecken, wo Sie noch dazu lernen können.
- Für jede Gruppe stehen ein eigener Arbeitsplatz und eine Arbeitsmappe mit Unterlagen bereit.
- Für alle zugänglich sind Wohnungsgrundrisse, Möbelbögen und Büromaterial.

Die Dozentin ist die Spielleiterin:

- Sie bestimmt die Spieldauer und die grundsätzlichen Schritte.
- Sie beobachtet den Verlauf und unterbricht, wenn sie es sinnvoll findet.
- Zu Beginn werden die Teilnehmer über die einzelnen Schritte genau instruiert.
- Später arbeiten und entscheiden sie selbständiger.
- Weitere, für alle verbindliche Regeln, sind in den Unterlagen festgehalten.

Spielverlauf:

Die Studierenden ziehen die Lose zur Gruppenbildung und wählen einen gemeinsamen Arbeitsplatz aus. Die ersten zwei Phasen sind für alle Gruppen gleich. Ab der 3. Phase verläuft das Spiel unterschiedlicher.

1. Phase

Mit den Vorgaben aus der Arbeitsmappe und Ihrer Fantasie wird ein Profil (Rolle), entwickelt, das während des ganzen Spiels behalten wird.

Tab. 1 Steckbrief

PLANSPIEL WOHNGEMEINSCHAFT	
Name Carla	Alter 20 Jahre
Ausbildung/Beruf Elektromonteurin	Einkommen sFr. 3600.-
Bedürfnisse <ul style="list-style-type: none"> • mag es ruhig • immer etwas zu essen im Kühlschrank • mag es sauber aber putze nicht gerne 	Hobbies <ul style="list-style-type: none"> • spiele Basketball • gehe gerne shoppen • sammle Steine auf der ganzen Welt

2. Phase

In der Gruppe wird ein gemeinsames Türschild gestaltet, sodass für die anderen Gruppen ersichtlich ist, wer wo wohnt.

3. Phase

Sie starten mit den Aufgaben in der Arbeitsmappe und beachten die Hinweise zu den Regeln. Sie dokumentieren an der vorbereiteten Steckwand Ihre Arbeiten, sodass die anderen Gruppen und die Spielleiterin teilhaben können.

Tab. 2 Überblick über das Spiel

Planspiel Wohngemeinschaft	Ereigniskarten
1 Ausgangssituation Profil geben: Namen, Alter, Beruf Erfassen der Einnahmen Wohngemeinschaft bilden	Schlüsselkompetenz Genderfragen Interkultur/Nachbarn Vereinbarkeit
2 Wohnungsbedürfnisse und Anforderungen Bedürfnispyramide-Wohnbedürfnisse Spielregeln für Wohner Checkliste Anforderungen an Wohnumgebung	Lebenszielfragen: Werte Work-Life-Balance Umgang mit Zeit
3 Wohnung suchen Möglichkeiten der Wohnungssuche	
4 Wohnung mieten Mietaufteilung Mietvertrag Budget	Rechte und Pflichten als Konsumentin/ BürgerIn Finanzen/Zahlungsmittel/Versicherung/ Steuern
5 Wohnung einrichten Verteilung der Zimmer Kriterien der Wohnungseinrichtung	Zügeln Möbeleinkauf
6 Alltag in der Wohngemeinschaft gestalten Regeln und Abmachungen: WG-Ordnung Einkaufen/Kochen/Essen Reinigung der Wohnung Wäsche Pflanzenpflege Benutzung von WC und Badezimmer Benutzung gemeinsamer Räume Nachtruhe Übernachtung und Gäste Einladungen und Partys Drogen Telefon Haustiere Abfall sortieren und entsorgen	Nachhaltiges Handeln Lebensstilfragen Ernährung und Gesundheit Konsum/Werbung Arbeitsorganisation Zeitplanung Kommunikation/Konflikte Freizeit Arbeitsplatzgestaltung Unfallverhütung ernährungsbedingte Krankheiten Menüauswahl Feste/Sitten/Bräuche
7 Klassentreffen Austausch von Erfahrungen/Themen	

Weitere Spielereignisse:

Während der 3. Phase bringt die Spielleiterin die Ereigniskarten ins Spiel, die sich an einzelne oder mehrere Spielgruppen richten. Diese müssen jeweils sofort bearbeitet werden. Für die Bearbeitung stehen weitere Unterlagen und Materialien zur Verfügung.

Eine Auswahl:

- Sie benötigen ein Fahrzeug für den Transport eines Sofas. Sie haben einen Führerschein aber kein eigenes Fahrzeug. Sie fragen bei anderen Gruppen nach.
- Sie bekommen Gäste aus dem Ausland und haben in Ihrer Wohnung zu wenig Platz. Sie suchen bei einer anderen Gruppe eine Übernachtungsgelegenheit.
- Es ist eine Gartenparty mit allen Gruppen für nächste Woche geplant. Ihre Gruppe ist für die Verpflegung zuständig und plant heute die Gerichte und den Einkauf. Für die Zubereitung werden Sie von den Andern unterstützt.
- Eine Mitbewohnerin wird an einem Konzert bestohlen. Jetzt wollen sie alle wissen, wie man sich sinnvoll versichert. Erkundigen Sie sich.
- Sie möchten das Wohnzimmer in einem warmen Orangeton neu streichen. Dürfen Sie das? Erkundigen Sie sich.
- Sie müssen bis um 12.00 Uhr das heutige Menü – Pizza und Salat – zubereiten. Planen Sie Ihr weiteres Vorgehen entsprechend. Die Nahrungsmittel sind bereits eingekauft.

Die Rolle der Spielleitung während des Verlaufs:

- Die Spielleiterin steht auch als Mediatorin zur Verfügung.
- Sie hat das Recht das Spiel zu unterbrechen und die Spielregeln in Erinnerung zu rufen oder neue Spielregeln zu erlassen.
- Sie kann einzelnen Gruppen Entscheidungsfristen setzen.
- Weiter hat sie die Möglichkeit für einige Minuten das Spiel 'einfrieren' zu lassen, damit wichtige Prozesse an anderen Stellen überschaubar bleiben.
- Die Spielleitung ist für die sichtbare Dokumentation an der Steckwand des Spielverlaufs zuständig.

Auswertung:

Nach der Unterrichtseinheit bestimmt die Spielleiterin je nach Verlauf eine Reflexionsform, die sich an die Einzelnen, die Gruppen und/oder an das Plenum richtet.

Hier lohnt es sich, die verschiedenen Ebenen anzuschauen und auch den Bezug zur Zielstufe herzustellen.

Was habe ich – bezogen auf den Gruppenprozess und inhaltliche Fragstellungen – als angehende Lehrperson gelernt?

Wie müsste ein Planspiel für die Schule aufgebaut und eingesetzt werden?

Tab. 3 Reflexion: Aspekte und Ebenen

Am Ende einer Unterrichtseinheit	Am Ende des Spiels
<ul style="list-style-type: none"> ● Fragen nach der Befindlichkeit ● Fragen nach Erkenntnissen ● Fragen nach Unterstützung ● Spielende auffordern, ihre Rolle bewusst wieder abzulegen 	<ul style="list-style-type: none"> ● die einzelne Spielerin, der einzelne Spieler ● die Gruppen und ihre Prozesse ● die ganze Klasse und ihre Interaktionen ● der Inhalt ● die Frage nach der Realität

3 Herkunft und didaktische Einbindung

Mit Spielen werden oft Spaß, Freude und Freizeit verbunden. Kinder dürfen, nachdem sie die Hausaufgaben gemacht haben, noch draußen spielen gehen. Als Erwachsene gibt es „Spielernaturen“, die sich in ihrer Freizeit mit anderen Gleichgesinnten treffen. Dem spielerischen Tun wird oft keine Ernsthaftigkeit zugetraut und es wird im Alltagsgebrauch eher abgewertet.

Dass mit und im Spiel auch viel Wichtiges gelernt wird, wird dabei oft vergessen.

- Planspiele gehören zusammen mit Rollenspielen in die Familie der Simulationsspiele.
- Im Gegensatz zu den Rollenspielen sind sie in der Spielanlage größer und komplexer angelegt.
- Sie enthalten mehr Regeln und haben eine längere Spielzeit.
- Planspiele entwickelten sich aus Schach- und Kampfspielen und dienten für militärische Zwecke, in dem sie Realitätssituationen theoretisch durchspielen.
- Im 20. Jahrhundert wurden Planspiele zu betriebswirtschaftlichen Zwecken entwickelt.
- Bis heute werden sie zum Beispiel bei der Ausbildung von Führungskräften eingesetzt. Planspiele werden in der Bildung seit 1960 eingesetzt.
- Sie sollen in einer geschützten Unterrichtssituation die Wirklichkeit nachbilden.

„Planspiele sind nicht nur Instrumente zur effektiven und realitätsgerechten Vermittlung inhaltlich fachlicher Kenntnisse und Erkenntnisse, sie geben auch Gelegenheit zum Methodenlernen, wo sie zum Einüben grundlegender sozialer und kommunikativer Kompetenzen, Fach-, Methoden-, Sozial- und Kommunikationskompetenz werden möglichst gleichzeitig und gleichrangig gefördert“ (Klippert, 2008, S. 7).

Es wird deutlich, dass Planspiele eine moderne Methode sind, Lernprozesse auszulösen und Lernen durch Aktion ermöglichen. Eigenständiges, forschendes und problemlösendes, handlungsbetontes Lernen wird gefördert. In der Spielanlage werden mehrere Formen von Kompetenzen vereint.

Zielsetzungen des Planspiels können sein:

- vielseitiges und lebendiges Lernen
- selbstständiges und eigenverantwortliches Arbeiten
- Förderung der Motivation
- Steigerung der Lernintensität
- effektive Stoffvermittlung
- Versetzen in eine Ausgangslage
- Verhandlungen führen
- Fällen von konkreten Entscheidungen
- Erfahrungen aus dem Planspiel mit der eigenen Realität verbinden.

Heinz Klippert zeigt auf, wie die Methode des Planspiels begründet werden kann:

„Die Planspielmethode ist ein bewährter Ansatz, um den Aufbau intelligentem Wissen und Könnens auf Schülerseite zu unterstützen. Sie fordert und fördert Aktion und Interaktion, Entdecken und Handeln“ (Klippert, 2008, S. 14):

- Durch problemlösendes Vorgehen bleibt der Stoff besser verankert und die Motivation der Schülerinnen und Schüler steigt.
- Sie müssen planen, vernetzen, entscheiden, organisieren, kooperieren und vieles andere mehr.

- Auch die Lern- und Gehirnforschung belegt, dass das Erschaffen von Wissen und Können im Gehirn besser aufgenommen wird, wenn dies mit Handeln verknüpft ist.
- Der neuere Ansatz der Kompetenzvermittlung legt fest, welche Lerntätigkeiten zum Erlangen von Bildungsstandards nötig sind:
 - Recherchieren,
 - Konstruieren,
 - Kommunizieren,
 - Präsentieren,
 - Kooperieren,
 - Problemlösen und
 - Reflektieren.

4 Erkenntnisse in der Arbeit mit Studierenden

- Studierende lassen sich gerne auf das Planspiel ein. Es lohnt sich am Anfang darauf zu achten, dass sie wirklich eine Rolle einnehmen. Übernehmen die Studierenden unterschiedlichste Rollen, ergeben sich Konflikte und Diskussionen und Entscheidungsprozesse drängen sich auf.
- Das Spiel benötigt Zeit, kann aber durch die Spielleitung gesteuert werden. Es lohnt sich für Entscheidungsprozesse genügend Zeit zu lassen und bei Arbeiten wie kleben der Wohnungseinrichtung auf Vollständigkeit zu verzichten.
- Grundsätzlich geht es bei einem Planspiel um Interaktionen und Prozesse in der Gruppe. Alltagsgestaltung bedeutet nebst strukturierbaren Fachkompetenzen in der Realität häufig, dass gleichzeitig eine Interaktion stattfindet. Bei der Planung ist es wichtig, sich bewusst zu entscheiden, welche fachlichen Voraussetzungen vorhanden sind. Bei Bedarf Unterlagen oder einen Input einplanen, sodass der Prozess nicht unnötig gebremst wird und die Studierenden einen Lerngewinn haben.
- Die Aufgabestellungen in der Arbeitsmappe und den Ereigniskarten müssen sorgfältig den Planspielkriterien entsprechend zusammengestellt werden. Das Planspiel sollte nicht als Deckmantel für beliebige Arbeitsaufträge dienen.
- Ob das Planspiel in die Fachdidaktik oder in die Fachwissenschaften gehört, ist abhängig vom Aufbau des Studienganges und von der konkreten Ausgestaltung des Spiels. Das Planspiel eignet sich als Einstieg in die Hauswirtschaft, in einen Fachbereich oder als Übungsmöglichkeit bereits erarbeiteter Fachinhalte und natürlich als konkretes Beispiel einer Unterrichtsform.

5 Erkenntnisse im Unterricht in der Schule

Das Planspiel Wohngemeinschaft in einer für die Schülerinnen und Schüler angepassten Form eignet sich besonders für das 9. Schuljahr im 2. Semester.

Die Schülerinnen und Schüler sind in ihrem letzten obligatorischen Schuljahr und sie haben in der Regel ihre Lehrstelle gefunden. Sie befinden sich in einer Phase der Ablösung von zu Hause und wissen, dass sie in wenigen Jahren ausziehen und in einer eigenen Wohnung leben werden. Für junge Erwachsene ist der Auszug von zu Hause ein großes Lebensereignis, das mit vielen Neuerungen und Freude, aber auch mit Unsicherheiten verbunden ist. Im Planspiel Wohnge-

meinschaft wird dieser Lebensabschnitt simuliert. Darin können verschiedene fachliche Aspekte des Wohnens und Zusammenlebens gelernt werden.

Nicht alle Teile des Planspiels sind für die Schülerinnen und Schüler gleich bedeutend und attraktiv. Auffallend ist, dass Jugendliche beim Erstellen des Budgets sehr motiviert sind. Sie teilen ihre Einnahmen in fixe und variable Ausgaben auf und wägen ab, für was wie viel Geld zur Verfügung steht. Oft wird ihnen zum ersten Mal bewusst, wie viel die Grundkosten ausmachen und wie wenig für das eigene Vergnügen bleibt.

Im Gespräch bestätigt eine erfahrene Praxislehrerin, die regelmäßig das Planspiel Wohngemeinschaft im Unterricht einsetzt, dass Schülerinnen und Schüler sowohl das Thema, wie auch die didaktische Anlage sehr motivierend finden. Aufgrund ihrer Erfahrungen lohnt es sich, folgende Punkte im Unterricht zu beachten:

- Jugendliche schlüpfen nicht immer gerne in eine Rolle. Es kommt darauf an, in welcher Entwicklungsphase sie stecken. Wenn Rollenspiele als Methode, zum Beispiel aus dem Sprachunterricht bekannt sind, fällt es ihnen leichter.
- Kleingruppen freiwillig einteilen lassen. Eine Wohngemeinschaft zu bilden, mit Menschen, die man nicht mag, ist schwierig. Das Resultat wird besser, wenn nicht von Anfang an schon unüberwindbare Konflikte da sind.
- Schülerinnen und Schüler sind manchmal schnell zufrieden mit ihren Leistungen. Der Lehrperson kommt hier eine wichtige Rolle zu, indem sie klar macht, was die Vorgaben sind. Die einzelnen Gruppen müssen im Prozess nahe begleitet werden. Je nach Niveau kann dies sehr unterschiedlich sein und muss in sehr kleinen Schritten geschehen. Auch hier gilt, wie im jedem Lernprozess, die Lernziele und die Beurteilungskriterien im Voraus bekannt zu geben.
- Die Nahrungszubereitung kann so gelöst werden, dass immer eine Gruppe für alle kocht und dafür einmal nicht im Planspiel arbeitet oder dass im Planspiel Aufgabenstellungen zur Nahrungszubereitung stehen.
- Die Aufgabe, das Zusammenleben zu organisieren und Regeln aufzustellen für die Erledigung des Haushalts, scheint vielen Jugendlichen unnötig. Sie selber wohnen in der Regel noch zu Hause. Ihnen fehlt das Bewusstsein, dass es hier auch Gestaltungsmöglichkeiten gibt und Regeln helfen, den Alltag zu strukturieren, damit sich alle in der Gemeinschaft wohlfühlen, Konflikte möglichst vermieden werden können und alle ihren Beitrag zur Gestaltung des Alltags leisten.
- Teile des Planspiels könnten durch E-Learning Anteile noch attraktiver werden. Zum Beispiel das Einrichten von virtuellen Zimmern in 3D mit dem Computer.

5 Fazit

Planspiele eignen sich für hauswirtschaftliche Bildungsinhalte, weil sie einen Teil des Alltags beleuchten und nahe an der Realität bleiben. Fachliche Schwerpunkte können bewusst gewählt werden. In einer etwas weniger komplexen Umgebung, als die der Realität werden die Lerninhalte handlungsorientiert gelernt.

Sie haben einen hohen kommunikativen Anteil und fordern das Aushandeln von Entscheidungen, was wiederum ein Merkmal von hauswirtschaftlichem Handeln ist.

Beim Planspiel wird deutlich, dass Spielen und Lernen keine Gegensätze sind, sondern sich er-

gänzen. Sie passen gut in einen zeitgemäßen Hauswirtschaftsunterricht, sind aber nur eine Möglichkeit von vielen verschiedenen Methoden. Sicher sollte die Methode nicht zu häufig im Unterricht angewandt werden, dafür umso bewusster und damit wirklich gewinnbringend.

Schon *Friedrich Schiller* wusste „Der ernsteste Stoff muss so behandelt werden, dass wir die Fähigkeit behalten, ihn unmittelbar mit dem leichtesten Spiel zu vertauschen.“

Das Planspiel *Wohngemeinschaft* ist ein Beispiel aus der hauswirtschaftlichen Bildung (Bildung in Ernährung und Konsum), weitere Planspiele für den Fachbereich sind zu entwickeln, zum Beispiel im Bereich Essen und Ernährung, Nachhaltigkeit oder Gesundheit.

Literatur

Blötz, U. (Hrsg.): *Planspiele in der beruflichen Bildung*. Bielefeld: Bertelsmann 2008.

Capaul, R. & Ulrich, M.: *Planspiele*. Altstätten: Tobler 2003.

Klippert, H.: *Planspiele*. Weinheim und Basel: Beltz 2008.

Kriz, W.Ch.: *Lernziel: Systemkompetenz: Planspiele als Trainingsmethode*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2000.

Anschrift der Verfasserinnen:

Corinne Senn Keller, Dozentin für Fachdidaktik Hauswirtschaft
Käthi Theiler-Scherrer, Dozentin für Fachwissenschaften Hauswirtschaft
Fachhochschule Nordwestschweiz
Pädagogische Hochschule
Institut Sekundarstufe I
Professur Gesundheit und Hauswirtschaft
Riehenstraße 154
CH – 4058 Basel
E-Mail: corinne.sennkeller@fhnw.ch
E-Mail: kaethi.theiler@fhnw.ch